青木研ゼミ・これまでのメディアアート学生作品

青木研ゼミではこれまで、卒業研究などを通してCGやバーチャルリアリティなど数多くのメディアアート作品を作り出してきた。その中にはテレビで放映された作品もある。また現在TV映像制作の第一線で活躍している卒業生も輩出している。











ディレクターによるアニメーション作品。なお、制作者は現在TV番組やTVCF(テレビコマーシャル)のフェメーション制作に第一線で活躍中である。









広島原爆のきのこ雲を独自開発のCGソフトで映像再現した。なお、この映像はデジタルハイビジョンで制作され、全国放送でテレビ放映された。









3年次の授業「感性デザイン学演習Ⅰ・Ⅱ」でモーションキャプチャを使用して制作した3次元CGアニメーション。なお、学生のダンスの動きを取り込んで制作している。



失われた貴重な建築物をバーチャルリアリティで再現した作品。なお、建物の外観と風景、建物内部のウォークスルーをインターネット上で体験できる。











フラッシュによるミュージックアニメーション。曲想にあわせたストーリーを絵コンテを描いて練り上げ、音楽とシンクロさせた作品。なお、インターネット上で配信される。



実写映像をドローソフトでロトスコーピング(なぞり描き)し、変形ルールによりデフォルメーションを加えた実験的アニメーション作品。



長崎の旧外国人居留地にあった木造明治洋館群をバーチャルリアリティで再現した作品。なお、グーグルアース (Google earth)上に配置して当時の風景を再現する。











実写映像や3次元CG映像にロトスコーピング(なぞり描き)することで手描きの質感をあたえたアニメーション作品。

2008年度

卒業研究

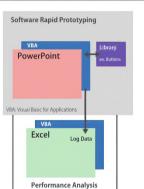
(商品デザイン)

ザイン)

長年、企業の現場から希求されてきた中充実度の プロトタイプ制作ツールを開発した。現場での実 証実験を行い、産官学連携の商品化を計画してい る。また、2009年に啓蒙書も刊行予定である。

製品表示画面を用いた取扱説明書の調査分析

近年、メモリー低価格化と省資源化から、取扱説明書が製品の画面に表示され始めている。そこで、そのガイダンスとヘルプの操作ガイドについて、左記のツールを用いて調査分析を行なった。



(開発支援ツールの完成システム図)



(プロトタイプ例)

(下記は、すべてパワーポイントで制作している)



(分析結果を基に、操作ガイドを提案)

3 DCGを応用した服のイーコマースシステムの試作



インターネットを利用 した服の販売では試着 ができないことから、 自分の体形に近いアバ ターを3 DCGで簡易に 作成し、仮想的に試着 を行えるシステムを試 作した。

ラフ集合を用いたシャープペンの 嗜好分析と提案 ①山崎誠剛

お茶のボトルの嗜好に関する 調査分析と提案 ● 重村和也





筋電図と肌への 押し圧の測定による 新形状シェーバーの開発

●大前 優

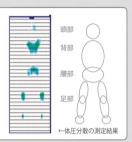
電気シェーバーは押し付ける ほど、切れ味は悪くなり、肌にも よくない。ヘッドを80度曲げる と、測定の結果、前腕の筋電図 は22%、軽減、肌への押しつけ 圧では85%軽減した。2008年3 月1日に三洋電機から発売さ れ、売り上げも好調である。



感性人間工学に基づく褥瘡(床ずれ)予防マットレスの開発

●瓜阪陽輔

(感性人間工学)



パナソニック電工・東洋紡・和田哲の3社との共同研究で、 褥瘡(床ずれ)予防マットレスを開発した。

従来、褥瘡予防は体圧分散が1番との認識で、高密度ウレタンのマットレスが使われてきたが、通気性が極めて悪く、かえって褥瘡発生の原因となっていた。

東洋紡の開発した3次元構造のブレスエアーを素材にして、通気性にすぐれ、かつ十分な体圧分散させるマットレスを開発した。実験を繰り返して、多くのバリエーションからもっとも優れたものを選んで商品として構成した。

野外広告の景観影響評価に関する感性工学的研究

西田

市街地の街並み景観に及ぼす広告物の影響を、各種広告物を広告種類別に景観映像から削除することにより、その映像から受ける観察者のイメージをSD法で捕らえ分析した。



可愛らしさ評価の違いに伴う 事象関連電位の変化

●吉川智も

様々な動物の写真を提示した際に生じた 脳の一過的な電位変動を可愛らしさの判 断で比較した図。可愛らしいと判断した場 合には(赤線)、画像提示後300msまでに 前頭部における電位に差が生じており、画 像に対して惹きつけられたことが分かる。

